

# 幼児の言語に関する実践的研究

## —— ことば遊びの指導資料 ——

「ことば遊び」の指導も、その取り扱いを誤ると、幼児には重荷となり逆効果になる。そこで、園内で取り扱う際に留意しなければならないことについて、事例を通してまとめたものである。すなわち、系統的に短時間に扱うための資料と、目標に迫るための指導の観点を記し、これらを、ある「ことば遊び」を例にして、年齢別指導の違いや課題、と、同一年齢であっても、指導にステップが必要であることなどを明らかにしている。

### I 研究の趣旨

人間にはことばがある。人間は、ことばによって考え、その考えたことばによって他人に伝える。思考力を育て、知識の拡充を助けるのも、このことばである。円満な心を持たせ、社会への適応を可能にするのもことばである。そこに、ことばの生命がある。

ところが、このようなことばの重要性を認めている人の中にも、それをどのように指導すればよいかという具体的な方法になると、非常にあいまいで、その解決はなおざりにされている。

例えば、「ことばは毎日の生活の中に自然に身につくものであるから、特に指導する必要はない」とか、「ことばは毎日使っているのであるから、その指導は自然とできているものである」など、その指導を簡単に片付けてしまう人もいる。また、幼児の理想とする姿はわかっていても、それをどう指導してよいものやらわからない。なにがなんでも話せることが第一と考え、一足飛びにねらいに迫ろうとしている。だから「日曜日にあったことを発表させているが、どうしても話そうとしない」「遊んでいる時はほんとうによく話しているのに、保育室に入ると、なんにも話さなくなる」「よく話すのに、みんなの前に出ると黙ってしまう」「きまりきった話ししかしない」などという苦情がでてしまうのではなかろうか。

一方、幼児の言語実態を見ると、幼児が個人的に話している場合には、その話しの内容がある程度理解できるくらいに成長している。しかし、幼児はことばを使ってはいけるけれども、本当に必要な場合には話せないのである。それは、昭和47・48年度、当センターで行った「幼児の言語に関する調査研究」に、数量的にもはっきりと表れていた。その他、絵を見て自由に話させた場合でも、表現できないものどかしい気持ちは、度々重なって出てくる「あのね、あのね」「うーんとね」ということばからも推察される。また、どんなに誘いかけても話そうとする意欲のない幼児、一生懸命に相手に伝えようとしていることが、その目もと口もとに表れてはいるが、ことばが出てこない幼児。また、沢山話すのだが、本心をつかめずに、そのまわりだけを話している幼児、なんでも大きい、小さい、いい、悪いでまとめてしまう言い方など、世間一般に言われている程言語実態は良くなっていないのが現状ではなかろうか。

このような現状から一歩前進するには、従来からあった集団生活に適応するように言語の指導をするという流れだけでなく、ことばでものを知り、考え、つくることを高めていく言語教育に取り組まなければならないと思う。そして、話しことばの充実期にある幼児期に、生活から切り離すことのできない基礎をしっかりと身につけさせるとともに、美しい日本語を育てるために、幼児期の効果的なことばの指導方法の一つとして、「ことば遊び」を活用したいと考えた。

そして、この「ことば遊び」を、各園の幼児の言語実態(ことばの生活習慣や、ことばの諸活動能力<認識、思考、伝達、創造>や、ことばのしくみの習得の度合いなど)に即して利用するなど、幼稚園における言語領域指導の資料として提供したい。

## Ⅱ 研究方法

- 1 ことば遊びを、3・4・5才の年齢に配当し、
- 2 それをさらに月別に配当する。
- 3 ことば遊びの目標を設定し、その目標を達成するための指導の観点(ここでは、具体的なねらいと表現した)を設定する。
- 4 具体的なねらいを達成するための指導のてだて、課題を作成し、これを実践し、検討する。

- (1) 対象    新潟市立牡丹山幼稚園    4・5才児全員、  
             鹿瀬町立鹿瀬幼稚園      4・5才児全員

## Ⅲ 研究の内容

自然に与えられる無秩序な環境刺激の流れと、幼児がその場その場で受け取り、豊富だがバラバラな経験を積み上げてみても、その言語的な知識は新しい課題にのぞんだ幼児にとっては十分役にたたないだろう。むしろ、言語環境刺激を組織し、系統化して、一定のプログラムにのせて与えることが大切であると思う。こうしたのが「ことば遊び」である。

最近特に「ことば遊び」が重視されはじめてきた。その理由として、村石昭三氏は、次のようなことを述べておられる。その第一の理由は、ことば遊びはルールを持った遊びで、そのルールは、日本語の構造に添ってつくられるという特徴がある。しかもそのルールは幼児に合わせ、幼児の中でつくられるというのが遊びとして成立しているからである。しかし、ルールがあまりむずかしかったり、幼児自身が日本語のしくみにまったく気づかなかったり、ことばを抽象化してとらえるようになっていないと、はじめからことば遊びに参加できず、失敗ばかりして、ちっとも面白くなくなってしまうであろう。以上のことは、ことば遊びを通して幼児自身に自分でルールを考え、学習のめあてを持つことが課せられていると考えてよいであろう。第二は、幼児の遊びや、行動を変えていくことが出来ること。第三は、学習にステップがあり、幼児の発達にあっていること。第四は、ことば遊びは、創造的な遊びとして成立すること、などをあげている。

以上の諸点から、ことば遊びは、保育諸活動では、遊びの性格と学習の性格が最も一本化したものといえる。なお、ことば遊びは、日本語のしくみに気づかせるだけでなく、この遊びを通して、ものの認

識能力を高めていくことになるのだということである。

ことば遊びは、幼児の豊かな、生き生きとした表現をさまたげるものではない。普段の活動で、豊かな、生き生きとした表現をさせつつ、ある時間は、ことば遊びに誘って、豊かな表現の基礎となる、ことばのしぐみに気づかせようとするためである。ことばのしぐみにも気づかずに何の豊かな表現、その発展性が期待できるだろうか。

各園でも、ことば遊びを実践はしているけれども、果してどれだけ学習を組織し、系統的にしているだろうか。また、市販されている沢山のことば遊びの参考書の中から、自園の幼児の言語実態に合わせて目標を設定し、その上でことば遊びを選定しているのだろうか。このままでは、まさに、無秩序な言語環境刺激を与えていることになってしまうような気がしてならない。

そこで、価値あることば遊びが、価値あるものとして幼児に与えられるようにするために、目標を設定し、学習のステップ、及び、具体的なねらいと課題について記すことにした。

# 1. 年齢別ことば遊びと指導の中心となる事項

ことば遊び		年 齢			指導の中心となる事項
		3才	4才	5才	
1	まねっこ遊び	○	○	○	語・文の熟語、流ちょう性、アクセント
2	ストップ遊び	○	○		語の習熟、概念
3	音あて遊び	○	○		擬声語、擬態語
4	音の数合わせ	○	○	○	音節の分解
5	頭文字集め		○	○	語頭、語尾の抽出
6	しりとり遊び		○	○	音節の抽出、語の習熟
7	伝達遊び	○	○	○	伝達、応答
8	いいかえ遊び	○	○	○	文体、能動と受動、語順
9	なぞなぞ遊び	○	○	○	概念
10	何人、何匹、何個かな		○	○	助数詞
11	仲間集め	○	○	○	事物の機能、概念
12	比べっこ	○	○	○	比較用語
13	「い」で終わることば		○	○	形容詞
14	「手」ですることば			○	動詞、語の構成
15	反対のことばづくり			○	対語、文の組み立て
16	位置あて遊び			○	位置用語
17	ことばのかくれんぼ			○	文の組み立て
18	文字遊び			○	文字の識別、認知
19	文づくり			○	文の構成

\* 上記の事柄をのみこみ、各園のことば遊びの指導目標に照らし合わせ、月別配当が決まっていく。

## 2. ことば遊びの月別配当(ここでは、ことば遊びの難易、指導前後の関係から配例した)

△印は3オコース, ○印は4オコース, □印は5オコースを表し, 印の中の数字は, その月のことば遊びの順番を表している。3才児の4月は, 5分～10分位にして, まねっこ遊びを繰り返して行い, 大きい声を出して遊び, 園生活への安定を図ろうとするものである。

ことば遊び 年齢	月 4月 5月 6月 7月 9月 10月 11月 12月 1月 2月 3月											
	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5	3 4 5
まねっこ遊び	△①□	△①□	△①□	△①	△	△	△②	△ □△	△	△	△	△
ストップ遊び		②	△	△	△	②						
音あて遊び	②	△	②	②	△		△					
音の数合わせ		③	②		□		△		⑤	△④	⑤	△①
頭文字集め				⑤	⑤②	⑤□	⑤	①	②	⑤		□
しりとり遊び					③		④	⑤	③	③	③□	③
伝達遊び		④	⑥	④⑥	△	①	△	①	⑥	②		
いいかえ遊び		⑤	⑤	△	④③	△④	⑤④			②③	②	
なぞなぞ遊び					③②	③⑤	④□	△④	②	△	△	③
何人, 何匹, 何個かな	②	③							①	④	②	
仲間集め	③④	△③④	△③③	③	①		⑦△					
比べっこ		⑤	△④②	④	②	△	③		△			
「い」で終わることば			④	⑤	④	③			⑤	①	④	
「手」ですることば					⑤	②	⑥					
反対のことばづくり					⑥	①	③	③				
位置あて遊び						⑥	②	②	④			
ことばのかくれんぼ								⑤	①	④	④	
文字遊び								④	③	⑤		
文づくり								⑥	②	⑥	⑤	

\*はじめて「ことば遊び」をする場合は, 5才児でも3オコースからはじめていくのがよい。



### 3. ことば遊びの目標と、目標到達への指導の観点（具体的なねらい）

\* 印は留意する事柄

#### ① まねっこ遊び

目標 ことばや文を模唱することにより、ことばの形成に習熟させるとともに、対話の基礎や相手の言葉を注意して聞く態度を育てる。

具体的なねらい

- ・教師のことばをまねて言える。
- ・教師の言う文（主語，述語）をまねて言える。
- ・相手の話す文（主語，修飾語，述語）の調子をとらえて言える。
- ・相手のことばをまねて言うとともに、そのことを行動に移すことができる。
- ・リズムカルな文章を覚えて言える。
- ・擬態語，擬声語の入った文をまねて言える。
- ・行動を表現したことばをまねて言える。
- ・行動を見て感じたことばをまねて言える。
- ・会話文をまねて言える。
- ・同じことばでも使う場面によって違ったイントネーションになることを，まねて言える。
- ・まねて言ったことば（文，文章）の誤りを訂正できる。
- ・録音したことば（文・文章）をまねて言える。
- ・アクセント遊びができる。
- ことばのアクセントをまねて言える。
- ・早口ことば遊びができる。
- 正しく発音できる。
- 課題を早く正確に言える。
- いいにくいことばをなめらかに言える。
- \* みんなでまねることから，グループ，個人と移ったほうが良い。
- \* この遊びは，各種遊びの説明にかえて取り入れる方法もある。
- \* 早口ことば遊びは4才から，アクセント遊びは5才からが適当である。

\* 課題の提出には，教師から友だち同志へもっていく。（以下同じ）

#### ② ストップ遊び

目標 ストップ遊びを通して，孤立するもの，指定されたものを早く聞き分けてストップをかけることができると同時に，課題によっていろいろなまとめ方があることに気づかせる。

具体的なねらい

- ・課題のことばを聞き分けてストップをかけることができる。
- ・課題のことばの中から異種（同種）のことばを聞き分けてストップをかけることができる。
- ・みんな（グループ，個人）で課題をつくることができる。
- ・教師の出した課題に，一人でストップをかけることができる。
- ・友だちのストップのかけかたを聞き，正しくいいなおすことができる。
- \* 幼児の身近な名詞（動物，植物，食べ物，乗り物など）にする。
- \* はじめは，5つ位のことばの中に1つ課題をおくようにし，次第に数をふやしていく。
- \* 仲間集めに関係があるので，ストップ遊びと交代にする。

#### ③ 音あて遊び

目標 音あて遊びを通して，様々な擬声語，擬態語を理解させ，ことばの面白さに気づかせる。

### 具体的なねらい

- ・絵カードを見、そのものの出す音をまねて言える。
- \* 動物、乗物、楽器など、幼児の生活に身近なものから入る。
- ・さまざまな擬声語を聞きながら、その音を声に出して言える。
- \* 言いふるされている擬声語から独創的な表現へと進める。ただし、それを要求しすぎると、よく聞くことを忘れ、勝手に表現しがちになるから注意する。
- ・録音された音を聞き、当てることができる。
- ・状態によって鳴き声を考えて出すことができる。
- ・鳴き声を聞いて、状態を当てることができる。
- ・擬声語から、そのものを当てることができる。
- ・自分の耳でとらえた音を表現できる。
- \* この遊び方は、説明してもわかりにくいので、まねっこから入るとよい。

### ④ 音の数合わせ

目標 音の数合わせ遊びを通して、ことばが音節からなっていることに興味を持たせると同時に、音節数と文字との関連に気づかせ文字への関心を高める。

### 具体的なねらい

- ・2音節のことばの絵カードを見て、音節を認識できる。
- \* 絵カードの裏には音節数・・を書いておく。絵カードを見て、そのものの名前を言わせると同時に、手拍子を打って、音節をわからせる。
- \* 2音節から、3、4音節へと進めていく。
- ・2音節のことばを言いながら、それに合わせてみんなで手拍子を打つことができる。
- ・2音節のことばを集めることができる。

- \* 絵カードを見て、その中から選ばせることからはじめ、ことばだけで集めるようにする。
- ・動物の絵カードを使って、動物の名称と、音節数とを対応させることができる。
- \* くだもの、乗り物などへ進めていく。
- ・同音節のことばとして集めた絵カードを確認し、あやまりは訂正できる。
- ・さいころをころがし、でた数と同音節のことばが言える。
- \* すごろく遊びにこの遊びを利用すると面白い。
- その他、石けり、丸とび、陣取りなどでもできる。
- さいころには、音節数のはっきりわかる絵カードをはっておく。
- ・課題より長い(短い)ことばが言える。
- ・課題の音節に合うことばを出しながら、「～より長い(短い)ことば」と言える。
- ・「～より長い(短い)ことば」をマグネットボードを使いながら証明できる。
- ・すごろく、陣取りなどの遊びを通して、相手より長い(短い)ことばを出すことができる。
- \* 比べっこ遊びを利用してやると面白い。

### ⑤ 頭文字集め

目標 頭文字集め遊びを通して、語頭、語尾の音節に気づかせ、語いを豊かにする。

### 具体的なねらい

- ・絵カードの中から、課題の音がつく絵を選び出すことができる。
- ・絵カードの中から、自分の名前の頭文字と同じ音からはじまる絵カードを選び出すことができる。
- \* 友人の名前の頭文字、教師の名前の頭文字などと進めていく。
- ・同じ頭文字のつく者同志が集まることできる。
- ・課題の文字のつくことばが言える。

- \* 教師対全体，グループ対グループ，教師対個人，グループ対個人と進めていく。
- ・課題と比べ，誤りは言いなおすことができる。
- \* ストップ遊びと平行するのよい。
- ・課題のことばの語尾を見つけることができる。
- \* 語頭を見つける遊びと同じに進める。
- \* しり取り遊びに発展させる。

#### ⑥ しり取り遊び

目標 しり取り遊びを通して，ことばの語頭，語尾につく音を認識させるとともに，語の組み立てに関心をもたせる。

具体的なねらい

- ・語頭，語尾の語を聞き分けることができる。
- \* 音節から入る。
- ・課題の絵カードを見ながら，その語頭（語尾）を頭文字にしたことばが言える。
- ・課題の文字から，しり取りができる。
- \* 課題は教師が出し，次第に幼児に移していく。解答は全体からグループに，そして個人へと進めていく。
- ・ことばの語尾の文字が，次のことばの頭文字になっているか確かめることができる。
- \* 絵カード，文字カードに照らし合わせて証明させる。
- \* グループごとにしたり，代表が出てやるとか変化をもたせる。また，ストップ遊びと併用し，ルールに反した時，間違った時などにストップをかける。陣取り，すごろくなどを入れていくのもよいと思う。

#### ⑦ 伝達遊び

目標 伝達遊びを通して，ことばを注意深く聞きとったり，その内容を正しく理解しようとする態度を養うと同時に，内容を理解して，それをことばや動作で他に伝える能力を育てる。

具体的なねらい

- ・教師から伝達されたことばを，正しく，次の人に伝えることができる。
- \* 幼児の身近なことばから入る。名詞，動詞，形容詞など。伝達の方法は，合図に合わせて，ゆっくりとさせたり，早くさせたり，変化を持たせる。
- ・ことばをはっきりと発音できる。
- ・教師（友人）から伝達されたことばを聞き，指示通りに行動することができる。
- \* 行動するだけでなく，伝達後，伝達されたことばを言わせるようにする。
- ・伝達された話を正しく相手に伝えることができる。
- \* 伝達する話は，日常生活に近いもので，方法，順序，用件，日付，数，道順などから入るが，文章はさけ，短文程度にする。
- ・伝達された話をよく聞き，自分のことばで要点を相手に伝えることができる。
- ・伝達された内容でわからないことは，相手に問いかえしてから，行動に移ることができる。
- ・1回の指示で内容を聞きとることができる。
- ・教師（友人）のする行動を，ことばで伝えることができる。
- \* 相手の行動を，もう1人の相手にことばで伝え，伝えられた者は，その通りに行動で表すことができるようにしていく。

## ⑧ いいかえ遊び

目標 いいかえ遊びを通して、ことばを注意して聞き、内容を正しく理解しようとする態度を養うと同時に、言いかえのために文を再構成することに関心を持たせる。

具体的なねらい

- ・教師の話す幼児語に気づき、いいかえて話すことができる。
- \* 教師が幼児語でいい、幼児は、それに該当する絵カードを上げ、正しく発音させる。
- \* ストップ遊びと併用してやるとよい。
- ・数詞の唱え方の誤りに気づき、正しくいい直すことができる。
- \* 短文の中に入れて話すようにする。
- ・動詞の唱え方の誤りに気づき、正しくいい直すことができる。
- ・形容詞の唱え方の誤りに気づき、正しくいい直すことができる。
- ・助詞の唱え方の誤りに気づき、正しくいい直すことができる。
- ・友人がいい直すことば(文)を聞き、それを訂正したり、もう一度、正しく言い直すことができる。
- ・一つの文を基にして、みんなでいく通りかに言いかえることができる。
- \* 文末、主語の入れかえをする。
- ・時間的経過の誤りに気づき、正しくいいかえることができる。
- ・普通の文をていねいな文にいいかえることができる。
- ・誤りを聞きわけ、文構成を工夫することができる。
- ・ことばの順序をかえてお話ができる。
- \* 絵カードを見ながら、それを組みかえてやらせる。

- ・ラレルことばを正しく使える。

能動・受動文の模唱ができる。

能動・受動文の違いに気づく。

レル・ラレルことば集めができる。

能動(受動)のことばを、受動(能動)のことばに変えることができる。

## ⑨ なぞなぞ遊び

目標 なぞなぞ遊びを通して、推理や質疑応答のことばの使い方になれさせる。

具体的なねらい

- ・絵をヒントにしてみんなで考え、答えを出すことができる。
- \* 絵は、影、略画、シルエットなど。はじめは、全部見せて理解させるが、部分的に見せるなり、略画の場合は書きながら解答させるなど、変化を持たせる。
- ・ヒントによく注意し、思ったこと、考えたことを答えることができる。
- ・2つのものの絵の一部分のヒントにより、答えを出すことができる。
- ・正解に近づくため、教師の助言を受けながらさまざまな側面から質問を出すことができる。
- ・正解に近づくための質問の出し方に気づく。
- ・予想をたてながら、正解に近づくことができる。
- ・正解にあうヒントをつくることができる。
- ・グループで課題を決め、そのヒントを出し、なぞなぞごっこができる。
- \* ことば遊びのほとんどは、このなぞなぞを使うことができる。
- \* 質問の観点の一部を絵カードにしておく。問題によりそのつど出したり、全部を掲示しておい

たりする。

- \* 絵本から課題を設定し、なぞを解かせてから、劇に展開していくことなども面白い。

###### ⑩ 何人、何匹、何個かな

目標 何人、何匹、何個かなの遊びを通して、助数詞の正しい使い方になれさせる。

具体的なねらい

- ・絵カードの中のものを自由に数えることができる。
- \* 人、匹、個
- ・絵カードを見て、助数詞を使って数えることができる。
- \* 人、匹、枚、本、個、円など
- ・助数詞の間違いを直して正しく言える。
- ・数えるものによって助数詞が違うことに気づく。
- ・匹と羽、匹と頭の違いに気づく。

###### ⑪ 仲間集め

目標 仲間集め遊びを通して、さまざまな角度から分類することを経験させ、概念に広がりや深まりをもたせると同時に、概念の活用の基礎をつくる。

具体的なねらい

- ・身近なものが書いてある絵カードを見て、そのものの名前が言える。
- ・身近なものが書いてある絵カードを見て、そのものとそのものの用途が言える。
- ・身近なものが書いてある絵カードを見て、そのものを使う時に必要なものが言える。
- ・課題の品物にあうものを組み合わせることができる。
- ・自分の品物に関係のある品物を相手の中から見

つけることが出来る。

- ・身近な品物が役立つために必要なものが言える。
- \* 絵カードの中から選ばせることから、ことばで言えるようにしていく。
- \* 学習用具、日用品から、人物、乗り物、建物などへ広めていく。
- ・身近な品物から連想したことを言える。
- ・課題から連想したことを言える。
- \* 用途をヒントにして解答させる。
- ・2つに分けられている絵カードの中から、1組みになるものを見つけることができる。
- ・2つに分けられている絵カードの中から、1組みになるものを見つけ出し、そのわけが言える。
- ・友人の選んだ一対のものを確かめ、誤りは正すことができる。
- ・かるた、トランプ形式により、組みになるものを見つけることができる。
- ・課題によって、早く仲間集めができる。
- ・色による仲間集めができる。
- \* 動物、食べ物、草花、形などでもやる。
- ・身近な用具の用途による仲間集めができる。
- \* 絵画用具、遊具、玩具、運動用具など。
- ・乗り物による仲間集めができる。
- ・絵カードによって、どんな仲間に属するかが言える。
- ・積木によって、どんな仲間ができるかが言える。
- \* 仲間づくりをしてから形、色、大きさなどによってもできる。
- ・一つの側面から、仲間集めをすることができる。
- \* 用途、形、質、材料など。
- ・身近な物を類別することができる。
- \* 草花、乗り物、動物など。
- ・出来上った仲間をさらに別の側面から仲間集めができる。



- \* 類別する観点を決めてからはじめるとよい。
- \* 仲間集めの考えを利用して、あとかたづけができる。
- \* 黙って行動するだけでなく、課題のことば(文)を言ったり、選んだ理由を言ったりさせる。

## ⑫ 比べっこ

目標 比べっこ遊びを通して、比較のことばの使い方を知らせ慣れさせるとともに、抽象的言語概念への習熟を図る。

具体的なねらい

- ・課題の色(1色～3色～多色)と同じ色を選ぶことができる。
- ・「～色と～色は同じ(違う)色です」と言える。
- ・選んだ形の名が言える。
- \* ○□△の大小を取りまぜる。
- ・課題と同じ(違う)形を選ぶことができる。
- ・課題より大(小)きくて、同じ(違う)形を選ぶことができる。
- ・課題のものと比べて「～より大きい(小さい)形」と言える。
- ・課題のものと比べて「～と同じ(違う)形」と言える。
- ・課題のものより長い(短い)物を選ぶことができる。
- ・グループで課題(～より大きい, 小さい, ～より長い, 短い)を出すことができる。
- ・身近な物の中から、用途の上で同じ物を選ぶことができる。
- ・課題を見て、その物の用途が言える。
- \* 書くもの、はくもの、楽器など。
- ・自分で考えた大きい(小さい)物が言える。
- ・自分で考えた軽い(重い)物が言える。

- ・自分で考えた長い(短い)物が言える。
- ・自分で考えた高い(低い)物が言える。
- ・2つの物を比べて「～より大きい(小さい)」と言える。
- \* 長いと短い, 軽いと重い, 高いと低い, 太いと細いなど。
- ・物を比べる時の条件(色, 形, 質, 用途など)が言える。
- ・2つの物の類似点(相違点)が言える。
- \* 物の特徴をみつけることから入る。
- \* 実物から入り, 絵カードに移っていく。

## ⑬ 「い」で終わることば

目標 「い」で終わることば遊びを通して、事物の特徴を表すことば(形容詞)に気づかせる。

具体的なねらい

- ・絵カードを見ながら「— い」で終わることばが言える。
- \* 色, 形, 温度など。
- ・教師のジェスチャーを見ながら「— い」(気持ちを表す)で終わることばが言える。
- ・課題のことばと反対のことば(「い」で終わることば)が言える。
- ・グループとかけ合いをしながら、反対のことば(「い」で終わる)が言える。
- \* 正しいかどうかを絵カードなどで判定させる。
- \* 「り」で終わることばは発展させる。

## ⑭ 「手」ですることば

目標 手ですることば遊びを通して、動作を表すことばに気づかせる。

具体的なねらい

- ・絵カードを見て、なにをしているかが言える。
  - ・絵カードの中から、「手」のつくことばに関係のあるものを選ぶことができる。
  - ・絵カードを見て、語頭に「手」のつくカードを拾い出すことができる。
  - ・絵カードを見て、語尾に「手」のつくカードを拾い出すことができる。
  - ・教師のジェスチャーを見て、何をしているかが言える。
- \*足、口、目、耳、鼻ですることばへと発展させていく。

#### ⑮ 反対のことばづくり

目標 反対のことばづくりを通して、反対の意味を知らせ、反対のことばを考えさせるとともに、文の組み立てに興味をもたせる。

具体的なねらい

- ・課題の絵カードを選び出すことができる。
  - ・課題の絵カードを見て、その状態をみんなで言える。
  - ・具体的な物を比べて、反対のことばが言える。
  - ・動作を見ながら、動作に関する反対のことばが言える。
  - ・課題の絵カードを見、それと反対、または、対になる内容をもつ絵カードを拾い出し、それをことばで言える。
  - ・身のまわりにあるいろいろな反対関係のものが言える。
- \*仲間集め、比べっこなどの遊びと一緒にして遊ばせることも考えられる。

#### ⑯ 位置あて遊び

目標 位置あて遊びを通して、位置を表すこと

ばを知り、空間の概念を育てる。

具体的なねらい

- ・動作を通して、上（下、前、後、横、右、左）などが言える。
  - ・絵カードを見ながら、～の上（下）は何であるかが言える。
  - ・絵カードを見ながら、～の横（右、左）は何であるかが言える。
  - ・「～の上（下）は～」のことばを使って答えることができる。
  - ・「～の横（右、左）は～」のことばを使って答えることができる。
- \*絵カード、または、デパートの売場の掛図を使ったり、動作化したりして、楽しくやらせる。

#### ⑰ ことばのかくれんぼ

目標 ことばのかくれんぼということば遊びを通して、文の意味を理解し、かくれたことばを考えようとする態度を養い、文構成に関心をもたせる。

具体的なねらい

- ・課題の文中の欠けたことば（名詞）に合うことばをあてはめることができる。
- ・課題の音節に合うことばが言える。
- ・課題の文の中で「何を」にあたる部分にことばを入れることができる。
- ・課題の文の中で「どうした」にあたる部分にことばを入れることができる。
- ・実物を見ながら、きめられた文型の中にあてはまることばが言える。
- ・実物を見ながら、その物の名前、色、形、感じたことなどのことばが言える。
- ・課題の文型の中に、ことばを入れることができる。

## ⑱ 文字遊び

目標 文字遊びを通して、文字の識別、認知を深め、文字の数と音節数との対応に気づかせる。

具体的なねらい

- ・文字と図形をえり分けることができる。
  - ・正しい文字と、間違い文字をえり分けることができる。
  - ・絵文字カードを見て、頭文字(語尾)を拾い出すことができる。
  - ・清音、濁音、半濁音の文字カードの中から、音のよく似ている文字を選び出すことができる。
  - ・清音文字カードの中から、形の似ている文字を選び出すことができる。
  - ・語いカードの中から音や形の似ている語いカードを選び出すことができる。
- \* いしや いしゃ、 ガラス カラス  
まっくら まくら など
- ・課題の絵カードに合う文字を数枚の文字カードの中から選び出すことができる。
  - ・課題の絵カードに合う文字を選び出し、並べることができる。
  - ・読み手の読むことばを聞き、それに合う絵カードが拾える。
  - ・絵文字カードのことば(文字)が読める。
  - ・読み手の読むことばを聞き、それと同じ語いカードが拾える。
  - ・かるた、トランプ形式で、語いカードと絵カードを合わせるすることができる。

## ⑲ 文づくり

目標 文づくりということば遊びを通して、ことばの約束に従って文が構成されていることに気づかせる。

具体的なねらい

- ・絵カードを見て、なにをしている絵かが言える。
- ・絵カードを見ながら、課題の構文に合わせて言える。
- \* 構文も、はじめは主語、述語の文から、少しずつことばをふやしていくようにする。
- ・友だちの話しを課題の構文の型に合わせていくことができる。
- \* ○印は主語、△印は修飾語、□印は述語などと形をきめておくといふ。ただし、文法的用語は使わない。
- ・一枚の絵を見ながら、課題のことばに「れる、られる」をつけて変換できる。
- ・関連のある2枚の絵を見ながら、課題のことばに「れる、られる」をつけて変換できる。
- ・課題の文を聞いて、それを受動と能動に変換できる。
- ・絵カードを見ながらお話づくりができる。
- ・絵カードを見ながら与えられた接続詞を使って文を作ることができる。
- \* はじめの文は幼児が言い、接続詞は教師が、そして、その後にくる文も教師が言って聞かせる。そして次第に 文(教)→接(幼)→文(教)にしていく。
- ・一対のA・Bの絵を見ながら、与えられた接続詞を使って文章を作ることができる。
- ・課題の部分の絵(だれとだれが何を……の素材となる絵)を組み合わせしてお話を作ることができる。
- ・課題の部分の絵を組み合わせ、いつ、どこで、だれとだれが、何を、どうしたか、に合わせてお話を作ることができる。
- ・教師と一緒につぎたし話ができる。

#### 4. ことば遊びの指導のてだて

##### (1) 具体的なねらい達成のための年齢別指導のてだてと課題例

###### ① まねっこ遊び

	3 才	4 才	5 才
ね ら い	・ことばを注意して聞ける。	・ことばを注意して聞き、正しくまねて言える。	・文を注意して聞き、正しくまねて言える。
指 導 の て だ て	<ul style="list-style-type: none"> <li>・簡単に模倣しやすく、また、元気に口に出して言えるように、身近な動物や鳥などの鳴き声を取り上げる。</li> <li>・文形式の課題ではなく、内容に興味をもたせるような語句を与える。</li> <li>・リズムカカルに反唱させ、楽しく模倣させる。</li> <li>・人形や動物のおもちゃなどになったつもりで話させる。</li> <li>・友人の前で話することは勇気のいることであるから、はじめはみんなと一緒に言わせ、慣れさせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・感情を表現することばや、擬態語を取り入れた課題を作り、その模倣を楽しませる。童話の一部模倣もよい。</li> <li>・課題は、日常の話題だけではなく、幼児の知っている童話などからことばを選び模倣遊びを楽しませる。</li> <li>・全員に模倣させたり、グループからグループへ順次模倣させたりして遊びの形式に変化をもたせる。</li> <li>・教師の肉声の模倣だけではなく、テープに録音したことばの模倣にも興味をもたせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・主述の整った文構成に関心をむけるような課題を与える。</li> <li>・イントネーションや文構成の面白さの感じられるような課題を与える。</li> <li>・教師からの出題だけでなく、幼児自身にも考えてつくらせる。</li> <li>・質問形式のことばの模倣を忘れて普通の応答をしてしまうように課題を工夫し、スリルを味わわせる。</li> <li>・まねっこ形式のやりとりをそう入した劇をつくりことばと動作の伴った遊びを楽しく展開させる。</li> </ul>
課 題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・わんわん、ぶうぶう、にゃーん、もう</li> <li>・太鼓はどんどん、ラッパはぶう</li> <li>・まんまる坊頭、大男</li> <li>・四角い積木、三角積木</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あわがぶくぶくでています。</li> <li>・うさぎがびよんびよんはねました。</li> <li>・あー暑い、汗をかいちゃった。</li> <li>・わー うれしい、ばんざーい。</li> <li>・とんとん、おかあさんだよあけておくれ。</li> <li>・あ、大変、もう12時だわ急いで帰らなくては、</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・あしたは虫とりに行きますから、虫かごを持っていらっしゃい。</li> <li>・私は水族館へ行って、アシカを見ました／アシカは、口でボールを投げることができます。</li> <li>・質問形式 なにをして遊ぶ？→なにをして遊びましょう。 おにごっこしようよ→おにごっこをしましょう。</li> </ul>

## ② 伝達遊び

- 役割分担    A 伝達する内容を行動またはことばで提示する。  
                   B 伝達された内容を行動またはことばで再現する。  
                   C 説明もしくは伝達する。

形 式     $A \rightarrow B$      $C \rightarrow B$      $A \rightarrow C$      $A \rightarrow C \rightarrow B$

	3 才	4 才	5 才
ね ら い	・教師や友だちのことばを注 意して聞ける。	・相手に聞こえるように話せ る。	・伝達の内容を理解して、要点 をおとさないように、自分の ことばで言える。
指 導 の て だ て	・伝達の内容は、幼児にとっ て、興味が有り、実生活に 即した事柄をとりあげる。 ・伝達のために必要な事物や 事柄を幼児に知らせておく。 ・ $A \rightarrow C \rightarrow B$ 形式の伝達をさ せるまでに、 $A \rightarrow B$ 、 $C \rightarrow$ $B$ 、 $A \rightarrow C$ 、形式を十分経 験させておく。 ・どの形式においても、最初 の段階では、いずれか一つ の役割を教師が分担してな れさせておく。 ・作業をともなう伝達遊びに するとよい。	・A、B、Cそれぞれの役割 を十分理解させる。 ・Aは、Cが説明しやすいか、伝 達しやすいように提示する。 ・Cは、Aの行動をよく注意して 見たり聞いたりする。そして、 Bが伝達された通り再現でき たかを確かめさせる。 ・Bは、不明な点をCに質問 し、行動後、そのことをC に報告すること。 ・それぞれの役割を理解して 活動しているかを確かめ補 足助言をする。 ・特にAの提示かCの説明も しくは伝達に困難をきたす 場合にAの表示のしかたに 注意を与える。	・伝達の内容は限定を加えた説 明をする必要のある課題を与 えて、伝達方法を工夫させる。 ・伝達で正しくなければ再現が 不可能であることを理解させ る。 ・幼児相互で伝達が成立する喜 びを知らせる。 ・ $A \rightarrow B$ の場合、Aは行動しな がら、自分の行動をことばで 伝達させ、BはAのことばだ けを聞いて再現出来るようし むける。 ・全員に経験させ遊びを幼児同 志の自主的な遊びへと発展さ せることができるようにする。
課 題	・ $A \rightarrow B$ さわってきましょ う。 ・ $C \rightarrow B$ 地図を使って「乗 り物遊び」をする。 ・ $A \rightarrow C$ ・A、B、Cいずれかに教師 がはいる場合と幼児同志で 行う場合がある。	・ $A \rightarrow B$ $C \rightarrow B$ A、B、Cとも幼 $A \rightarrow C$ 児 $A \rightarrow C \rightarrow B$ ・伝言遊び(Aが教師) ・地図を使って「乗物遊び」 をする。 (A、B、Cとも幼児)	・ $A \rightarrow B$ (Aは行動しながら説 明する) ・ $A \rightarrow C \rightarrow B$ 地図を使って遊 園地めぐり、デパー トの売場、宝物さが しをする。 (A、B、Cとも幼児)



③ いいかえ遊び

	3 才	4 才	5 才
ね ら い	・ことばや文のあやまりを指摘できる。	・文やことばのあやまりに気づき、訂正することができる。	・文の意味を理解していろいろな言いかえることができる。
指 導 の た だ て	・日常、幼児の生活の中によく出てくる幼児語、幼児音を課題に取りあげて、標準のことばや、音声に改めさせる。 ・3才児でもあやまりを発見できるようなことばや文を与え、助詞、動詞、形容詞などの使い方になれさせる。	・幼児が、日常まちがいがやすい助詞、形容詞、動詞のはいった文を作り、あやまりに気づかせる。 ・絵や実物を用意して理解の助けとする。	・動詞の活用、および方向、場所などを表すことばのあやまりに気づかせるような課題を与える。 ・普通の文を丁寧文に、能動文を受動文へいいかえられる文を与える。これは、絵カードを利用すれば、簡単なもの是可以する。
課 題	・あ、 <u>ダイオン</u> がいる。 ・ <u>おくちゅ</u> をはきなさい。 ・ <u>おととも</u> 食べなさいね。 ・ <u>わんわん</u> が走ってくるよ。 ・花を咲きました。 ・犬を走っています。 ・ちょうが空を <u>歩いて</u> います。 ・雨が <u>ざあざあ</u> <u>流れて</u> きました。 ・先生は、ずいぶん背が <u>長い</u> なあ。 ・電気が消えて、部屋が <u>まっくろ</u> になりました。	・花で花びんで <u>さして</u> あります。 ・コップで <u>おさらで</u> のっています。 ・ぼくは、ズボンを <u>きました</u> 。 ・かさを <u>かぶって</u> いきましょ う。 ・キリンの首は長くて <u>小さい</u> です。 ・おまわりさんが <u>1つ</u> きました。 ・クレパスが <u>2つ</u> あります。	・つくえの上のおもちゃをと <u>てくれ</u> 。 ・おかしをやろうか。 ・ねこはおさかなを <u>食べ</u> ました。 ——→ おさかなはねこに <u>食べ</u> られました。 ・おかあさんは赤ちゃんを <u>だき</u> ました。——→ 赤ちゃんは、おかあさんに <u>だかれ</u> ました。 ・きのう、わたしは <u>ブルーへい</u> <u>くのよ</u> 。——→ きのう、わたしは <u>ブルーへい</u> ったのよ。 ・あしたは、いいお <u>天気</u> で <u>した</u> 。 ——→ あしたは、いいお <u>天気</u> で <u>し</u> ょう。

## ④ 比べっこ

	3才	4才	5才
ねらい	・大小, 形, 用途などを比べることに興味をもつことができる。	・2つのものの類似点, 相違点に気づく。	・いろいろな側面からの比べ方に気づく。 ・比較のための適切な表現ができる。
指導の点	<ul style="list-style-type: none"> <li>・日常生活で身近に経験しているものの中から課題を選ぶ。</li> <li>・簡単に比較できる特徴のはっきりしたものを選ぶ。</li> <li>・積木, ブロック, 汽車や絵カードを使い, 具体的に比べさせる。</li> <li>・自然の領域と密接な関係をもっている遊びであるが, あくまでも言語概念の習熟のための遊びとして構成する。</li> <li>・行動するだけでなく, ことばにして言わせる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題は類似点, 相違点についてはっきりしていて比較しやすいものを選ぶ。</li> <li>・課題を絵で示すと効果があるが, 絵の表現形式に影響され, 比較させるというねらいからはずれるおそれがあるので, 単純な線がきや, 影絵のようにシルエットでイメージをつかませるのがよい。</li> <li>・課題物については, あらかじめ共通理解をもたせておくようにする。</li> <li>・類似点や相違点を見つけたポイントがわからない時は, 色, 形, 用途などの側面は指示し, 比較方法を助言する必要がある。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長短と高低, 高低と大小, 大小と軽重などを混同しやすいが, それぞれの概念が正しくつかめるように, 指導方法に留意する。</li> <li>・冷たい, 暑い, 硬い, 柔い, などのはなるべくさせて, 幼児が一つの判定で納得するものを課題に選ぶ。</li> <li>・遊び方は, 両チームから1名ずつ出て, 互いに発言し, どちらがより課題に近いかで, 勝とするゲームも考えられる。</li> </ul>
課題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・この中で, ○○さんが朝御飯の時に使ったのはどれでしょう。</li> <li>・この中から赤いりんごだけ買っていきましょう。</li> <li>・この中から, この形(丸)と同じ物はその箱の中に入れましょう。</li> <li>・一番大きいと思う積木の上にのりましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・類似点, 相違点を見つける。</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">             (にわとり うさぎ)         </div> <div style="text-align: center;">             (くつ スリッパ)         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">             (せんぶうき うちわ)         </div> <div style="text-align: center;">             (ラジオ テレビ)         </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">             (ズボン スカート)         </div> <div style="text-align: center;">             (いぬ ねこ)         </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題 大・小, 軽・重</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <span>Aチーム</span> <span>Bチーム</span> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center; margin-top: 5px;"> <span>家</span> <span>→</span> <span>←</span> <span>地球</span> </div> <p>「どちらが大きいですしょう」</p> <p>「なぜそうだと思いますか」</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span>どんぐり</span> <span>→</span> <span>←</span> <span>りす</span> </div> <p>「どちらが小さいしょう」</p> <p>「なぜそうだと思いますか」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・軽 風船, 紙, スポンジ</li> <li>・重 石, 鉄, そう, ビル</li> </ul>

⑤ 仲間集め

	3 才	4 才	5 才
ね ら い	<ul style="list-style-type: none"> <li>・色や形から仲間集めができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・身近なものがどんな仲間に属するかが言える。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・属性，用途，生態，種別などに類別してまとめることができる。</li> </ul>
指 導 の て だ て	<ul style="list-style-type: none"> <li>・3才児の理解しやすい側面（色，形）から，仲間集めをする。</li> <li>・視覚に訴えた方がよいので冠（トンボ，チョウを赤，黄，青色の色別）にして，幼児全員分を作っておく。</li> <li>・2～3種類の中から1つのものを類別させるようにする。</li> <li>・幼児みずからが行動できる遊びを活用して，仲間集めに慣れさせる。</li> <li>・自分たちの生活に役立つような仲間集めをさせる。（ままごと道具，積木などの分類，整理）</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題は，幼児の身近なものから選ぶ。</li> <li>・仲間に気づかない時は，観点を変えて気づかせるようにする。</li> <li>・同じ答えが再び出る場合もあるので，一度出た答えを略画などで示して確認させる。</li> <li>・課題ごとに答えを整理し，幼児の概念を認めさせるようにする。</li> <li>・語いの豊かな幼児だけが活躍してしまわないようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題の選定にあたっては，どの側面から集めさせるかを決め，一番集めやすい課題を選ぶ。</li> <li>・語いが豊富でなく，発言の少ない幼児には，数の多くを求めず，その考え方をよく聞いてやる。</li> <li>・幼児の気づかない観点から仲間集めをし，同じ事物でもさまざまな所属の仕方があることに気づかせる。</li> <li>・知識をら列するだけで，考えようしない幼児にそれが正しい概念で整備されるように指導しなければならない。</li> </ul>
課 題	<ul style="list-style-type: none"> <li>・（冠をかぶる）</li> <li>・トンボは集まりましょう。</li> <li>・チョウは集まりましょう。</li> <li>・赤い色の人，集まりましょう。</li> <li>・黄色い人，集まりましょう。</li> <li>・青い色の人，集まりましょう。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・台所で使う物には，どんな物があるでしょう。</li> <li>・幼稚園に来る時，使う物には，どんな物があるでしょう。</li> <li>・ままごと遊びに使う物を集めましょう。</li> <li>・赤い色の物には，どんな物があるでしょう。</li> <li>・この形と同じ物を，ここに集めましょう。</li> <li>・これを売っているお店屋さんとはなんというお店ですか。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>山にいる動物は？</li> <li>海にいる動物は？</li> <li>川にいる動物は？</li> <li>肉を食べる動物は？</li> <li>草を食べる動物は？</li> <li>空を飛べる動物は？</li> <li>水の中を泳げる動物は？</li> <li>陸上を走る動物は？</li> </ul>

## ⑥ 仲間集め(そろっているものを集める)

	3 才	4 才	5 才
ね ら い	・いくつかの物の中から組になるものをさがそうとすることができる。	・身近なものの中から，そろっているものをさがし出すことができる。	・そろわなければ役にたたないものがあることを知り，役立つように組み合わせることができる。
指 導 の て だ て	<ul style="list-style-type: none"> <li>絵を見せて，その事物の名称や用途について十分理解させておく。</li> <li>組みになるものが一定するように課題を与える。</li> <li>絵カードにする場合には，はっきりわかる絵にすることが大切である。</li> <li>選んだ理由について自分の思ったことを言わせることによって，幼児の概念はあくの程度を知ることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>課題は，幼児の身近なものの中から選び，あまり見られないものは除く。</li> <li>対になるものの絵を2組に分けておき，順番に對に組ませていくが，他の幼児にも友だちの行動を見て，互いに正しく判断しているかどうかに留意させる。</li> <li>冠をかぶったり，かるた取りをさせてやると効果的である。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>概念のまとめ方の一方法を知らせるものであるから，用途や形で組みになるような課題を選次する。</li> <li>課題に即して，幼児が連想したものを，絵や文字で示して幼児の考えの整理を助ける必要がある。</li> <li>幼児の考え方があいまいな場合は，どの側面から考えればよいかを知らせる。</li> <li>一つの課題について，必要なもののいくつかをさがし出すことは興味がわく。</li> </ul>
課          題	<ul style="list-style-type: none"> <li>この中から，組みになるものをさがしましょう。</li> <li>バット—ボール</li> <li>スプーン—コーヒーカップ</li> <li>はブラシ—はみがき</li> <li>ばち—たいこ</li> <li>つくえ—いす</li> <li>ポスト—てがみ</li> <li>茶わん—はし</li> <li>パトカー—じゅんさ</li> <li>クレパス—画用紙</li> <li>えんぴつ—えんぴつけずり</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>対になるもの 目，耳，まゆげ，鼻のあな，手，足，はし，とけいのはり，げた，くつ，手ぶくろ 目がねのたま</li> <li>組みになるもの 雨ぐつ——かさ くぎ——かなづち えんぴつ——えんぴつけずり ジュース——せんぬき</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>2つそろっているもの 飛行機のはね。かにはさみ</li> <li>3つそろっているもの 三輪車 三脚</li> <li>4つそろっているもの ちょうの羽根，自動車の車</li> <li>いくつかの物がそろっていないと役にたたないもの <ul style="list-style-type: none"> <li>せんたく <ul style="list-style-type: none"> <li>洗たく機</li> <li>水</li> <li>石けん</li> <li>洗たく物</li> </ul> </li> <li>駅 <ul style="list-style-type: none"> <li>キップ売場</li> <li>かいさつ口</li> <li>駅員</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>

⑦ なぞなぞ

	3 才	4 才	5 才
ね ら い	<ul style="list-style-type: none"> <li>・思いついたことを気軽に話すことができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・第1ヒントによって推理したことから、第2、第3ヒントによって、順次確かめていこうとすることができる。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・尋ねたい事柄の要点を考えて、適切な言葉で質問することができる。</li> </ul>
指 導 の て だ て	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児の好奇心をそそるような出題方法を工夫する。</li> <li>・課題は幼児の身近な親しみやすいものから選ぶ。</li> <li>・ヒントによる幼児の発言を絵に示しておき、解答にそって絵を除いていく。</li> <li>・誤った解答が出た場合でも一応認めて、幼児自身に訂正する機会を与える。</li> <li>・話しを活発にさせるためには、実物か絵カードを活用する。</li> <li>・ヒントは、3ヒントが適当な与え方のようなものである。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・課題は身近な事物で、種別、属性、用途などの側面から追求しやすいものを選びあげる。</li> <li>・ヒントは多様に出させ、次第にせばめていくようにする。</li> <li>・確かめに興味をもたせるように、課題を実物にして箱に入れるなど工夫する。</li> <li>・ヒントの選択も、次第に幼児自身にさせるようにする。</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・どのような側面から解答していったらよいか十分考えておく必要がある。</li> <li>・尋ねたい事柄を適切な言葉で質問させる。</li> <li>・紅白に分かれて対抗させて遊ぶ時は、勝負にこだわりすぎないように注意する。</li> </ul>
課 題	<p>ボール</p> <p>第1ヒント—丸いものです。</p> <p>第2ヒント—部屋にある。</p> <p>第3ヒント—トントンつくことができる。</p> <p>ぼうし</p> <p>第1ヒント—シルエットで示す。</p> <p>第2ヒント—外で遊ぶ時使います。</p> <p>第3ヒント—頭にかぶる。</p>	<p>クレパス（クレヨン）</p> <p>第1ヒント—たくさんの友だちが箱の中に入っている。</p> <p>第2ヒント—赤、白、黄などの色があります。</p> <p>第3ヒント—絵を書く時に使います。</p> <p>かがみ</p> <p>第1ヒント—ガラスでできています。</p> <p>第2ヒント—丸や四角やいろいろな形があります。</p> <p>第3ヒント—お母さんが…</p>	<p>ぞう</p> <p>— 一番先だけ教師が出し、第2ヒントからは幼児が出す。方向づけとしては、</p> <p>教師 — 動物園にいる動物です。大きさ、食べもの、住む所、形などから質問させる。</p> <p>救急車</p> <p>教師 — 消防署にある乗り物、用途、乗る人、形、色などから質問させる。</p> <p>遊園地</p> <p>教師 — 遊具がある。-----</p>



## (2) 具体的なねらい達成のための指導ステップの例

## ① 音あそび (4才)

具体的なねらい — いろいろな鳴き声が出せる。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 絵カードを見て、鳴くものをさがす。	・絵カードの名前を必ず確認する。 ・鳴くもの、音の出るものと混同しないようにする。	絵カード あひる、 いぬ、ぶた 牛、鳥、 かえる、 くま、せみ、 すずめ、 にわとり、 ねこ、
(2) 鳴き声を聞いて、動物の名前を当てる。	・(例) 「ねこ」と答えた幼児が「ねこ」の絵カードを取る。 ・だれが聞いてもわかる鳴き声で問いかける。	
(3) 絵カードを見て、その鳴き声をまねる。	・絵カードを見て、その名前をいう。次に鳴き声をまねる。 ・幼児自身でつくる鳴き声を大事にする。	
(4) 動物の親子、強い動物と弱い動物を鳴き声で区別する。	・(例) 犬の赤ちゃんの鳴き声を出させ、次に親の鳴き声をまねさせる。	
(5) 動物のお客さん遊びをする。	・教師対幼児 — 幼児対幼児とさせていく。 (例) トントントン こんにちは。 はい、どなたですか。 わたしは、ワンワンワン。 犬さんですね。 当たりました。 ・劇的ふんいきをだすようにする。	
(6) 状態によって、鳴き声を考えたり、鳴き声を聞いて状態を当てたりする。	・ねこがおこると、どんな鳴き声を出しますか。 ・犬の尾をふむと、犬はどんな鳴き声を出して逃げますか。 ・絵カードを使わない時は、円陣になって遊んだり、動作をつけて遊んだりする。	

※鳴き声遊びのなぞなぞもできる。

動物の中には、人間も鳥も入れる。

鳴き声の適、不適は、そのものになっているんな鳴き方をするから、正しいと認める範囲を広くする。そして、いろんな鳴き方することに気づかせる。

## ② 音あて遊び (5才)

具体的なねらい — 擬声語、擬態語が言える。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 動物やそのものになって状態の表現遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動作の中に繰り返しのことばを入れていく。</li> <li>・繰り返しのことばのある本を読み聞かせから入るのもよい。</li> </ul>	絵カード うさぎ かめ
(2) 状態を表すことばを聞いて絵カードをさがす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あっ、大変、ザーザー降ってきたわ」（教師） 「雨」（幼児）</li> <li>・絵カードを拾い上げるだけでなく、「雨」と言わせる。</li> <li>・状態を表す繰り返しのことばにはいろいろあることに気づかせ、1つのことばを押しつけはいけない。</li> </ul>	雨、あひる 犬、ボール など
(3) 短い話、前後のことばなどを聞いて、繰り返しのことばが言える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・かざぐるまが〇〇〇〇まわっています。</li> <li>・〇〇の中に入ることばの音節数だけ拍手を打つか、マグネットを置いたりする。また、〇〇の中に入ることばが出ない時は、簡単な動作で示すとやさしくなる。</li> <li>・状態の変化に応じた音の変化の結びつきに気づかせる。</li> </ul>	
(4) 繰り返しのことばを使って短い話を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「いろいろな音や鳴き声を入れてお話をつくりましょう」（教師） 「ボールが坂道をコロコロ コロコロ 転がっています」（幼児）</li> <li>・コロコロ——ゴロゴロ パーン——パーン など、音の印象に興味を持たせる。</li> </ul>	

※いろいろな音出し遊びをするのも面白い。水道の水の落ちる音？ ストープの燃える音？  
テレビの故障の音？ 電気掃除機の音？

### ③ 頭文字集め（4才）

具体的なねらい——語頭の部分に気づく。 語尾の部分に気づく。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 絵カードの中から、指示された絵をさがし、そのものの名前をいう。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「〃の絵を持って来てください。」</li> <li>・「これは〃です。」</li> <li>・「「い」のつくものを持ってきてください。」</li> <li>・一番上につく音が同じであることに気づかせるようにする。</li> </ul>	絵カード あさがお、 足、雨

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵カードは、あらかじめ、みんなで「—です」と言いながら確認しておく。</li> </ul>	かほ、かめ、 かたつむり、 かさ、かに かき、 いぬ、いす いか、 いちご : : :
(2) 絵カードの中から指示された音がつく絵をさがす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「ここにある絵カードの中から、一番上に「あ」のつくものをさがしましょう。」</li> <li>・教師対幼児，グループ対グループ，個人対個人など，遊びに変化をつける。</li> <li>・さがしあてた絵カードは，別のところに一枚一枚見えるようにして置く方が，幼児の注意をひきやすい。</li> </ul>	
(3) 絵カードの中から，自分の名前の頭文字と同じ音からはじまる絵をさがす。そして，同じ頭音のつく者同志が合図で集まる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「先生は，レイ，だから，「レ」ではじまる，れんこんを取りました。</li> <li>・カードのはじめの音が「さ」自分の名前のはじめの音も「さ」の人は，黒板の前に集まりましょう。</li> <li>・清音だけでなく，濁音，半濁音にも興味を持たせるようにする。</li> </ul>	
(4) 与えられた音が頭音になることばをさがす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「この絵はなかに」「あひる」「あの音がつくことばをさがしましょう。</li> <li>・なぞなぞ形式にして，幼児に出題させる。</li> </ul>	
(5) 場所かえ遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師もゲームに参加する。</li> <li>・いす取り遊びと同じだが，指示された音と同音の絵カードを持つ人は急いで場所を変わり，自分の席がなかった幼児が，次の音の提案者となる。</li> </ul>	
語尾あてごっこ		あり
(6) 教師の示した絵カードの名称を言う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・一番下につく音が同じであることに気づかせるようにする。</li> </ul>	かたつむり きゅうり にわとり
(7) 絵カードの中から指示された音が語尾につく絵をさがす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「<sup>・</sup>とのつきさんの家」に集めさせる。</li> <li>・トマト，はと……語尾につく音が「と」であることに気づかせる。</li> <li>・2音節のことばからはいった方が理解しやすい。</li> <li>・自分の名前や友人の名前の語尾の音を考えさせる。</li> </ul>	ひまわり トマト はと ポスト ロケット

<p>(8) なぞなぞ形式で遊ぶ。 絵カードをさがす。 ことばを考える。</p> <p>(9) 与えられた音が語尾につくことばをさがす。</p> <p>(10) 場所かえ遊びをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「一番あとに「こ」のつく絵があったらさがしましう」</li> <li>・選んだ絵をみんなに見せて、書かれているものの名前を言う。</li> <li>・第1ヒント……わたしは、ことばの一番下に「ん」がつきます。</li> <li>・第2ヒント……食べものです。</li> <li>・第3ヒント……くだものです。</li> <li>・語尾が特殊な音で終わるときのルールは決めておく。</li> <li>・遊び方は(5)に同じ。語頭を語尾にする。</li> </ul>	<p>たこ、ねこ、</p> <p>茶わん クレヨン みかん キリン にんじん</p>
---	---	--

#### ④ しりとり遊び（5才）

具体的なねらい — 手早くしりとり遊びができる。

ステップ	指導のてだて	資料
<p>(1) 教師が指示した語音の絵カードを見つけ、つながいでいく。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・(例) はじめに「あり」の絵カードを見せ「り」のつく絵をさがしてつなぐ。 あり→りす→すずめ→めがね……</li> <li>・山本直純作曲 偕成社 ステレオレコード3 「こぶた、たぬき、きつね、ねこ……」</li> </ul>	<p>絵カード あり りす すずめ めがね ねこ</p>
<p>(2) しりとり順に並んだ絵カードの一部を裏がえしておき、何の絵カードかあてる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵カードを見ながら、その名前を順に言う。</li> <li>・トランプの神経衰弱方式でしりとりとする。</li> </ul>	<p>こま まり りんご ごま ……</p>
<p>(3) ことばだけで、しりとり遊びをする。 全体でする。 グループでする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめは教師対幼児で行い、次は、グループ対グループの対抗へ進め、ゲーム的にする。</li> <li>・はっきり発音させる。</li> <li>・短時間内に楽しく遊ばせる。</li> </ul>	

## ⑤ 「い」で終わることば (4才)

具体的なねらい — 事物の特徴を表すことばに気づく。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 絵カードを見て、その状態を言い表す「～い」のつくことばを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あり」と「ぞう」を比べてみせ、どちらが大きい？と言って「～い」のつくことばに気づかせる。</li> <li>・具体的なものを表すことばから始めるようにする。</li> <li>・幼児から出たことばを黒板に書き出したり、みんなで言ったりして「～い」のつくことに気づかせる。</li> </ul>	絵カード ありとぞう、 キリンと かめ、 りんご、 からす
(2) 身近なものの特徴について考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・具体物を実際に見たり、さわったりさせると効果的である。</li> <li>・さとうの味は(甘い) 塩は(しょっぱい、からい、塩からい) 水は(つめたい) お湯は(熱い)...</li> </ul>	
(3) 絵カードの中から反対語になるカードをさがす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大きい — 小さい, 高い — 低い……など反対語になるカードを出して考えさせる。</li> </ul>	
(4) 絵カードなしで「～い」のつくことばをさがす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・語尾に「～い」のつくことばをたくさん集めてみる。</li> <li>・語尾「～しい」も「～い」のつくことばの中に入る。</li> <li>・名詞「おつかい」や否定形の「行かない」などのことばが出たときは、形容詞との違いに気づかせる。</li> </ul>	
(5) 「～い〇〇」ということばを作って遊ぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「おいしい～」の形にあてはまることばをたくさんつくる。 (おいしいおかし, おいしいチョコレート) (あついおゆ, あつい牛乳) (やわらかい～) (長い～)</li> </ul>	

※「～り」で終わることば(副詞)を考える遊びに発展させるのもよい。

びっくり, はっきり, どっさり, びったり, やっぱり, そっくり, しっかり, がっかり, うっかり, きっかり, さっぱり, すっかり, にっこり, ゆっくり, のんびり, ぐったり, こんがり, ……

「～い」の形をとることばが形容詞とは限らない, ～へ行きたい(助動詞)すまい(名詞)



⑥ 「手」ですることば（5才）

具体的なねらい — 動作を表すことば（動詞）が言える。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 身近なものの名前を言う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・数枚の絵カードを用意して、そのものの名前を言わせる。</li> <li>・「手」がつかない絵カードも用意しておく。</li> <li>・手、手袋、手紙、手ぬぐい</li> </ul>	絵カード 手、手袋、手紙、手ぬぐい、手あか、手足、手あみ、手あぶり、
(2) 共通した音節をぬきだす。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵カードの中から「手」のつくものだけ集めさせる。</li> </ul>	
(3) ぬき出した音節の意味づけをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動作で説明するとわかりやすい。</li> </ul>	人形
(4) 語頭に「手」のつくことばを集めをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児から発言がなければ、教師の方から説明して、「手」のつくことばを聞かせたり、実物を見せたりする。</li> </ul>	
(5) 教師の動作を見て、ことばを考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「手をたたく」「指さす」「投げる」などと言いながら、幼児と一緒に動作する。</li> <li>・野球、ピッチャーというようなことばが出たら、「野球ってのは、ボールをどうするの？」「ピッチャーはボールをどうするの？」と問いかけ、答えさせたり動作をさせる。人形を使ってするのも効果がある。</li> <li>・できるだけたくさんのことばを出すようにする。</li> </ul>	
(6) 教師のことばによるヒントを聞いて考える。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ボールはどうするの — 投げる、ほうる、</li> <li>・クレヨンでどうするの — かく、ぬる、</li> <li>・ハンカチをどうするの — たたむ、ひろう、洗う、</li> <li>・幼児は、よく身振りですませてしまうことがあるから、はっきり動詞を使って言うように習慣をつける。</li> </ul>	
(7) いろいろな「手」ですることばを集める。		
(8) いろいろな複合語についてことばを集める。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・目がつくことばを集めましょう。</li> </ul>	目 — 目薬、目じるし、目玉、めいしゃ、めかくし、

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・鼻 — 鼻かぜ, 鼻水, 鼻紙, 鼻うた, ……</li> <li>・花 — 花火, 花束, 花かご, ……</li> <li>・ことばがわからなかったらヒントを与える。</li> <li>・たくさんのことばよりも, 複合語の意味づけに興味をもたせる。</li> </ul>	
--	---	--

❖ 足, 口, 耳, 目ですることばに発展させて遊ぶ。


足 — 立つ, 歩く, 走る, ける, ふむ, こぐ, とぶ, はねる, すべる, まげる, ……

口 — 話す, 言う, 歌う, たべる, のむ, はく, 出す, なめる, つける, かむ, ……

目 — 見る, あける, つむる, のぞく, ……

### ⑦ 位置あて遊び (5才)

具体的なねらい — 位置を表すことばが言える。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) まねっこ遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・教師の動作, ことばをまねる。</li> <li>・位置を表すことばは, はっきりと言わせる。</li> <li>・「手を上にあげる」「手を下におろす」</li> <li>・横, 前, 後, 右, 左を進める。</li> <li>・人形のまねっこをするなど, 相手をかえていく。</li> </ul>	絵カード ねこ, りす, さる, いぬ,
(2) あてっこ遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・幼児の代表3人を前に出し, 並び方をかえながら, 前, 後, 横を当てる。</li> <li>・上, 下の場合は, ステージ, すべり台の登り段を利用するとよい。</li> </ul>	
(3) 動物の部屋あて遊びをする。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動物の絵カードを並べる。</li> <li>④ 「おさるさんの上にねこさんの部屋をつくりましょう」ねこの隣りにりすの絵をおき, 「りすさんのお部屋は, どこにあると言えばよいのでしょうか」……</li> <li>・幼児から見て, 右, 左というように, 見る側をはっきりさせる。</li> <li>・手ぶりで説明しようとしたら, ことばに言い直させる。</li> <li>・上, 下, 右, 左のことばを確認していく。</li> </ul>	

(4) 保育室内の道具の位置あてをし、位置を表すことばを確認する。	・位置を表すことばは、起点のとり方で変わることに気づかせる。	
-----------------------------------	--------------------------------	--

⑧ 反対のことばづくり（5才）

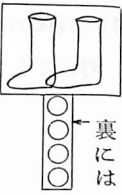
具体的なねらい — 対の関係にあることばが言える。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 具体的な物を比べて反対のことばを言う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・いろんな条件をぬきにして、明瞭にわかるものにする。</li> <li>・教師と幼児の背の高さ、高い・低い、</li> <li>・厚い本、薄い本、保育室を出たり入ったりの動作化</li> <li>・上がる・下がる、ねる・おきる、走る・歩く、はく・ぬぐ、の動作化をする。</li> <li>・「高くない」などのことばが出たら、もう一度、教師対幼児の背丈比べをして、「先生は～さんより高いの？低いの？」と問いかけるなどして、高い、低いのことばが対の形で出るようにする。</li> </ul>	絵カード 象とねずみ 飛行機 自転車 厚い本と薄い本
(2) 絵カードを見て、反対のことばを言う。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・大きい——，はやい——，上——，右——，すう——，のる——，夜——，長い——，</li> <li>・ペチャンコなどと出たら，内容的には一応認め，「他にどんな言い方があるでしょう」と考えさせる。</li> </ul>	
(3) 身のまわりのいろいろな反対関係のことばを集める。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・はじめは，教師が見つけて話してやり，次からは，幼児が見つけて言うようにする。</li> </ul>	

⑨ ことばのかくれんぼ（5才）

具体的なねらい — いろいろなことばを使って，文を作ることができる。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) かくれた1つのことばをさがし，文を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・おたまじゃくしは〇〇〇になりました。</li> <li>・めんどりは〇〇〇をうみました。</li> <li>・象の〇〇は長い。トンネルの中は〇〇い。</li> <li>・かぜを〇〇〇ので〇〇がでてこまります。</li> </ul>	絵カード かえる， たまご， そう，

<p>(2) かくれたことばを、いく通りも考えて文を作る。</p> <p>(3) 2箇所のかくれたことばをさがして文を作る。</p> <p>(4) 助詞の文字を入れて、簡単な文を完成する。</p> <p>(5) いろいろな文の形に従って文を完成する。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• おとうさんは○○をはきました。(くつ)</li> <li>おとうさんは○○○○をはきました。(くつ下, サンダル)</li> <li>おとうさんは○○○をはきました。(ズボン スリッパ)</li> <li>• 女の子は○○で絵をかきました。(ふで)</li> <li>女の子は○○○○で絵をかきました。(クレヨン, クレパス, えんぴつ)</li> <li>女の子は○○○で絵をかきました。(マジック, えのぐ)</li> <li>• 象は○○いはなで, 水を○○○にかけました。</li> <li>• 不適当なことばが出た時は, 音節遊びをやり, ○の数と合うことばをさがす。</li> <li>• ○の中に文字を入れて, お話を作ろう。</li> <li>いぬ○ねこ○おいかけろ。ねこ○ごはんをいぬ○たべた。ねこ○いぬ○おいかけられる。</li> <li>• ㊤ ㊦ ㊧ ㊨ ㊩ ㊪ の文字カードと, ねこと犬の絵カードを用意し, 助詞の使い方をわからせる。</li> <li>• わたしは <input type="text"/> ました。</li> <li>わたしは <input type="text"/> いです。</li> <li>わたしは <input type="text"/> です。</li> <li>• 教師が言って聞かせ, あとは幼児に作らせる。</li> <li>• 文字は教師が入れていく。読めない子, 書けない子がいるので強制的にするのではなく, 文の完成も, 話しながら作っていくことを第一にしていく。</li> </ul>	<p>トンネル, せきをしっている顔</p> <p>絵カードの下に音節数を○で表したものの。</p>  <p>裏には「くつした」と書く。</p>
---	--	---

## ⑩ 文字遊び (5才)

具体的ねらい — 文字に親しみ, ことばづくりができる。

ステップ	指導のてだて	資料
(1) 図形, 絵カード, 文字カードの中から, 文字カードを拾い出す。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 10枚位の様々なカードの中から, 文字カードだけを拾い出す。そして, 教師と一緒に読んだりする。</li> </ul>	文字カード × <input type="text"/> <input type="text"/> など × <input type="text"/> <input type="text"/>
(2) 物の名前を書いた文字の中から, 鏡文字や間違った文字を拾い出す。	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 鏡文字など, 間違った文字を指摘させる。</li> <li>• 残った文字を横書き, 縦書きに合わせて並べる。</li> <li>• 絵カードからヒントを得たり, なぞなぞ形式で楽しくやるようにする。</li> </ul>	× <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

<p>(3) 音がよく似たことばを集める。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・発音のよく似た絵カード（あめ、かめ）を見せる。</li> <li>・「両方についている文字は、なんという文字ですか」</li> <li>・「こちらは何と読みますか」「では、こちらは」</li> <li>・文字カードを使って発音の違い、つづり方の違いなどに気づかせる。</li> <li>・声に出して言わせ、文字の違いを確認させる。</li> <li>・音節数が同じで、尾音が同じものは音が似やすい。</li> <li>㊦ いす・りす、くま・こま、いか・しか、</li> </ul>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">り</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ん</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ご</div>  絵カード 文字カード
<p>(4) 清音と濁音，半濁音の異同を考える。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「さる」の絵カードと文字カードを見せ、「この中の1つの字にテンテンがつくと、どんな入れ物になるでしょう」（ざる） なぞなぞ形式でたずねる。</li> <li>㊦ かき・かぎ，からす・ガラス，ふた・ぶた，ばら・はら，ねっこ・ねこ，ぶった・ぶた</li> <li>・「えんひつ」「少しおかしい，何のことだろう」「だれか正しくなおしてください」（えんぴつ）</li> <li>㊦ ほすと・ポスト，ちゅうりっぷ・チューリップ</li> </ul>	 絵カード 文字カード  絵カード 文字カード
<p>(5) いろいろなことばをつくる。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・絵カードを見せ，なんであるかを声に出して言ったあと，文字カードを並べてことばをつくる。</li> <li>・文字カードを全部裏がえしにして，トランプの神経衰弱のようにして，ことばにしたら，それを読んで自分のものとする。</li> </ul>	絵カード 文字カード

⑪ 文づくり（5才）

具体的なねらい — いろいろなことばを組み合わせ、文をつくりながら、約束のあることに気づく。

ステップ	指導のてだて	資料
<p>(1) 「あがる」ことばに関係のあることばを見つける。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「あがる，あがる，何があがるのでしょうか」  <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; display: inline-block;"></div> ㊦ あがる。</li> <li>・絵カードの中から「あがる」ものに関係のあるものを見つける。（たこ，ふうせん，ロケット……）</li> <li>・「あがる，あがる，何をあがるのでしょうか」  <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; display: inline-block;"></div> ㊧ あがる。（階段，ごはん……）</li> <li>・「あがる，あがる，何にあがるのでしょうか」  <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 20px; display: inline-block;"></div> ㊨ あがる。（部屋，小学校……）</li> <li>・「さがる」ことば，「とんだ」ことば，「落ちる」こ</li> </ul>	絵カード ふうせん たこ ロケット エレベーター エスカレーター まく スピード メーター

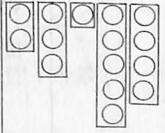
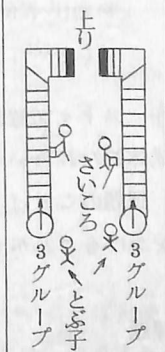


(2) 名詞と形容詞の2つのことばができる文をつないでいく。	とばを、今までのようにして発展させる。 ・「お月様は丸い — 丸いは太陽 — 太陽は熱い — 熱いは夏 — 夏は水遊び — 水遊びは冷たい — 冷たいは雪 — 雪は白い	
(3) 名詞と動詞の2つのことばでできる文をつないでいく。	・「トラックは走る — 走るは男の子 — 男の子はたたく — たたくのはたいこ —	
(4) 絵カードと助詞の文字カードを並べて文を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お父さん ㊶ どろぼう ㊸ (つかまえました)</li> <li>・お母さん ㊶ おまわりさん ㊸ (よびました)</li> <li>・どろぼう ㊶ おまわりさん ㊸ (つかまりました)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>・文字カードは読ませなくてよい。教師が読んでやり、記号のように考えて使うようにする。</li> <li>・同じ方法を何回か繰り返して遊び、理屈抜きに文が作れるようにする。</li> <li>・幼児の言うことばを、教師が文字におきかえていく。</li> <li>・絵カードは取り変えても、文字カードは変えないで、いろいろなことばに、その助詞がつくことに気づかせる。</li> <li>・助詞は、はじめ、㊶㊸で考えさせ、遊び方がよくわかったら、㊶㊸㊸に進む。</li> <li>・助詞の使い方が違った時は、文字カードを変えて文をゆっくり言ってやるとおかしいところに気づく。</li> </ul>	絵カード おまわりさん どろぼう お父さん お母さん 男の子 女の子 文字カード ㊶ ㊸ ㊸ ㊶ ㊶ ㊶ ㊶ ㊶ ㊶
(5) 絵カードを使って、語の順をかえる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・お父さんは、どろぼうを (つかまえました)</li> <li>・どろぼうは、お父さんに (つかまえられました)</li> <li>・お父さんに、つかまったのは (どろぼうです)</li> </ul>	
(6) 共通に経験したことをグループでつぎたし話を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・園外の保育のことをもとにして、つぎたし話を作る。</li> <li>・A, B, Cとグループに分かれて話を作る。</li> <li>・話を録音し、あとで聞くようにする。</li> <li>・遊びになれてきたら、いろいろな条件を加えていく。</li> <li>・絵カードの数をふやしたり、接続詞でつぎたしていくことを考えてもよい。</li> </ul>	文型の約束 カード
(7) 文の形を変化させて話を作る。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・㊶だれが なにをした。 ㊸だれが いつ なにをした。 ㊸だれが いつ どこで なにをした。 ㊸だれが いつ どこで どのように なにをした。</li> </ul>	だれ○ なにをした <div style="border: 1px solid black; width: 50px; height: 15px; margin-left: 10px;"></div>

(3) ことば遊び短時間指導のてだてと課題例


① 音の数合わせ（4才 2回目）

具体的なねらい — ことばの音節数をものに対応してとらえることができる。

指導内容	幼児の活動	指導のてだて	資料
音節数	①グループごとに一列に並ぶ。 ②まねっこ遊びをする。音節数に合わせて、ことばを口ずさみながら、その音節数だけとぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「キ・リ・ン」と切るようにして言いながら、床板の目盛りをとぶ。幼児にまねっこをさせる。</li> <li>・「いくますとびましたか」（3つ）教師はとんで3音節であることを証明する。</li> <li>・以下、うさぎ、すずめ、めじろ — と、まねっこをする。</li> </ul>	<p>さいころ</p> <p>め、ねこ、かば、キリン、すずめ、にわとり、</p>
ことばと音節数	③すごろく大会をする。グループの代表2人出る。1人はさいころをころがし、もう1人は、出たことばを口でとなえながら、その音節数だけとぶ。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・グループの数だけさいころを用意する。</li> <li>・一面ずつ見せ、動物の名前をはっきりと言わせる。</li> <li>・「すごろくはこの部屋です。Aさんはさいころをころがし、Bさんは、出た動物の名前の数だけとびます」</li> <li>・「ねこ」と「にわとり」では、どちらが長いことばですか」</li> <li>・AはBが正しくとべたか確認させる。</li> <li>・見学をしている者に、さいころの絵を見せ、とぶ人と同じようにそのことばを口ずさませる。</li> <li>・音節数が多いほど早く「上る」ことに気づかせる。</li> <li>・長くて20分程で止め、次回にまわす。</li> </ul>	<p>さいころと同じ絵の音節数を掲示</p>  

② 比べっこ（5才）

具体的なねらい — 実物と比べながら「～より長い（短い）」が言える。

指導内容	幼児の活動	指導のてだて	資料
長い、短い、同じ	①棒取り競争をする。 ②棒の長さを比べる。	<ul style="list-style-type: none"> <li>・棒入れには、各グループごとに、棒の本数や長短同一の物を入れておく。幼児は、棒入れの中から好きな棒を1本持ってくる。</li> <li>・グループ内で、棒の長さ比べをする。そして、長い棒の順に並ぶ。</li> </ul>	 <p>棒は長さにより色分け</p>

<p>～より 長い。 ～より 短い。 ～と同 じ長さ。</p>	<p>(3)仲間集めをする。 指示された棒より 長い、短いで仲間集 めをする。</p> <p>「～より長い」 「～より短い」 「～と同じ長さ」 のことばを使って仲 間集めをする。</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・長いと大きいの混同があった時は、「長さを比べる時は、長い・短いというのです」と教える。</li> <li>・「～色の棒を持っている人は集まりましょう」</li> <li>・長い棒の順に並ぶ。</li> <li>・「この棒より長い(短い)棒を持っている人は集まりましょう」</li> <li>・指示した棒を床の上に立て、確かめさせる。</li> <li>・「この棒の長さと同じ棒を持っている人は集まりましょう」</li> <li>・「わかりにくい人は、ここへ来て、この棒と比べてみましょう」</li> <li>・はじめのことばは教師が出してやる。</li> <li>・教師 — 「この棒」 幼児 — 「より長い棒を持っている人集まれ」</li> <li>・以下、幼児を変えながら、短い、同じ、ということばに慣れさせていく。</li> <li>・指示された棒のところに集まり、長い(短い、同じ)を明瞭にさせる。</li> </ul>	<p>棒の長さは幼児が立って持てる長さにし、3種類で、その差は、15cm位にする。</p> <p>棒の太さはバトン位。</p>
---	---	--	---

## ③ ストップ遊び (3才, 2～3回目位)

具体的なねらい

課題のことば(名詞)を聞き分け、ストップをかけることができる。

## 課題

- ・すいか、バナナのことばを聞きわける。  
かき — なす — すいか — もも —  
なし — バナナ — くり — まめ — トマト
- ・りんご、なし、かきのことばを聞きわける。  
りんご — にんじん — なし — ぶどう —  
みかん — パセリ — かき — だいこん —
- ・くま、うさぎ、にわとりのことばを聞きわける。  
とら — くま — いぬ — さる — うさぎ  
りす — にわとり — きりん — ぞう —

## ④ ストップ遊び (4才, 4～5回目位)

具体的なねらい

課題のことば(名詞)を聞き分け、ストップをかけることができる。

## 課題

- ・動物の名前が出てきたらストップをかける。  
パン — あり — くま — つくえ — かぼん  
さる — きりん — りんご — バナナ — ぞう
- ・乗り物の名前が出てきたらストップをかける。  
会社 — 自転車 — スクーター — うち —  
舟 — のり — オーバー — オートバイ —
- ・くだもの名前が出てきたらストップをかける。  
とり — 山 — キャベツ — りんご — なす  
いちご — さら — すいか — 大根 — ぶどう

### ⑤ 仲間集め（4才）

具体的なねらい

形（色，用途）などによって仲間集めができる。

課題

- 形（色，用途）などによって仲間集めができる。

4才		3才	5才
まるい形のもの	ボール	子供が使う。	
	ぼうし		
	輪なげの輪		
	さら	お母さんが 使う。	
	なべ		
フライパン			
四角い形のもの	積み木	子供が使う。	
	クレパスの箱		
	画用紙		
	トースター	お母さんが 使う。	
	冷蔵庫		
	まないた		

### ⑥ ことばのかくれんぼ（5才後期）

具体的なねらい

文のつながりからことばを考えることができる。

課題

- わたしは  を はきました。  
（くつ，くつ下，スリッパ，スカート，……）
- とても速く  が とんでいきます。  
（飛行機，ロケット，つばめ……）
- きょうも 雨が  と 降っています。  
（ざあざあ，ぼつぼつ，しとしと……）
- お母さんは  で 忙しいです。  
（掃除，洗たく，子守り，買い物，仕事……）
- 洗たく機を使う時は  がいます。  
（水，石けん，洗たく物，電気，……）

## IV おわりに

- これからの言語教育には，従来からあった集団生活に適応するだけの指導ではなく，ことばを使っ  
てものを知り，考え，伝え，つくるといふ言語教育に取り組む必要があると思う。この，思考する幼  
児のことばをみがぐために「ことば遊び」がある。
- ここにまとめたものは，各園でことば遊びを利用する際の一部の資料にすぎないから，これにこだ  
わることはいらない。一つのサンプルであるから，これを参考にしてことば遊び指導のコツをあらか  
じめのみこむようにしてほしい。注意を要することは，積み重ねていくことが大切であるから，単発  
的にことば遊びの一部を取り上げないことである。はじめてことば遊びをしようという場合には，5  
才児であっても，いきなり5才児のねらいに迫るのでなく，幼児の言語実態に合わせて，3才コース  
から選定して進めていくことが望ましい。
- ことば遊び実施上留意することは，①遊びに変化を持たせること。長時間続けることは禁物，5分  
～15分程度に止まる。時間よりも回数を増すこと。幼児がもっとしたいという時に，次回を約束し

て止めるのもコツである。②ことば遊びにはねらいがある。実施にあたって、あらかじめねらいを確かめ、遊びの流れに押されてただ面白がってはいけないう。③ことば遊びには最適な年齢がある。ことば遊びは、ことばを抽象してことばのしくみを学習するものだから強制は禁物。④遊びには順序がある。系統的に指導することが大切である。遊び相互の関連性を考え、単独にある遊びだけ取り上げては効果は少ないし、幼児は興味を示さないだろう。⑤ことば遊びにはルールがある。ルールは、ことば遊びを实践する時の約束である。ルールは年齢によって違ってくるので、むずかしすぎではせかくのことば遊びが楽しくなくなる。⑥教師の発問を吟味する。教師のことばが多すぎると、遊びの説明なのか、課題か、指示しているのか理解しにくくなり、幼児は聞こうとしなくなる。⑦課題は十分に練り上げ、長い、こみいった、漠然としたやり方のことば遊びはしない。⑧グループづくりをよく考える。遊びが単調すぎると努力しなくなる。そこで反応が早い幼児を加えて他の幼児を刺激せたりするなど、その時々グループづくりを考える。⑨みんなが時にはリーダーとしてやれるようにする。⑩遊ぶ人数は5～6人がもっともよい。遊びは、クラス全員で行うことができるが、むしろ、グループ活動として行うのが最適である。もちろん、伝言遊びのようにクラス全体のほうが活気が出てくるのもあるし、実施する幼児とそれを見る幼児と分けて楽しむことも考える必要がある。⑪教師自身がことば遊びを楽しむようにする。教師自身が遊びを楽しむ態度やふんいきが幼児に遊びへの参加と喜びを与えることである。ただし、教師は幼児の積極的な遊びの中のたった一人の冷静な助言者であることも忘れないようにすることが大切である。

- ・ 教師が一人ひとりの幼児の感情や欲求を理解してやらなければ、幼児もまた教師のことばや行為に注意し、これを理解しようと努力することはないだろう。教師が幼児に「聞く態度」「理解しようとする意欲」を求めるけれども、これは教師がすでに幼児のことばや行為から彼らの志向、欲求を十分理解し、幼児が納得する応待をした場合にかぎられよう。このように言語教育の出発点は、教師のことばによる一方的な指導ではなく、教師の側からの幼児への積極的な理解の姿勢にある。教師のこのような姿勢は、幼児の側に教師のことばを理解しようとする積極的な態度を育て、さらに、それを基礎にして、言語表現力も伸びていく。「教育はことばで行ってはならない」というルソーのことばの含む真意は、このような意味で、言語教育にそのままあてはまるのではなからうか。

この実践資料をまとめることができたのは新潟市の牡丹山幼稚園、鹿瀬町の鹿瀬幼稚園の先生方の積極的な保育研究の結果を提供いただいたおかげであり、ここにあらためて感謝申し上げます。ここにまとめた資料と同時に、両園の保育実践を御覧下されば、「ことば遊び」の意義がはっきりしてくると思います。

## 主な参考文献

樹田登「幼児の能力を育てる教育診断」ひかりのくに  
平井昌夫「幼児のことば」日本文化科学  
山村きよ「ことばの指導」フレーベル  
杉峰恵子「幼児のことばあそび」フレーベル

村石昭三「ことば遊びの指導」すずき出版  
奈良女子大附・幼「幼児のことば遊び」ひかりのくに  
篠崎徳太郎「幼児の遊びと学習」黎明書房  
雑誌「保育とカリキュラム」1月号ひかりのくに